

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SENI TARI JAWA TIMUR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KARANGAN

Sary Nur Handayani¹, Sihkabuden², Henry Praherdhiono³

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

E-mail: saryhandayani9@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran gabungan dari teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna sehingga tercipta interaksi dua arah, yaitu antara pengguna dan media. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk multimedia interaktif seni tari Jawa Timur yang tervalidasi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan peneliti ialah model pengembangan Lee dan Owens (2004) dengan langkah-langkah pengembangan (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan dengan hasil validasi dari ahli media 91,25%, validasi ahli materi 97,5%, uji coba individu 93,75%, uji coba kelompok kecil 91,25%, uji coba kelompok besar 90,3%, dan tes hasil belajar 87,09%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Seni Tari Jawa Timur pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan layak dan efektif sebagai media pembelajaran secara mandiri. Sebelum mengoperasikan multimedia interaktif ini, sebaiknya user sudah mempelajari petunjuk penggunaan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur dan mampu mengoperasikan komputer. Sehingga dalam proses belajar menggunakan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur ini dapat berjalan optimal atau sesuai yang diharapkan.

Kata kunci : pengembangan, multimedia interaktif, seni tari

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Setyosari & Sihkabuden, 2005:18). Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas belajar siswa. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemakaian media pembelajaran.

Komunikasi guru dan siswa dapat lebih efektif apabila menggunakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Alat atau perantara yang memudahkan proses belajar mengajar itu disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu proses belajar mengajar dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam proses belajar di setiap sekolah selalu berbeda, tergantung dari kebutuhan, kemampuan, serta pengadaaan biaya sekolah yang terkait. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang mampu membantu proses belajar mengajar. Menurut Daryanto (2010: 52) Multimedia interaktif ialah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran individual atau siswa bisa belajar secara mandiri. Multimedia interaktif didesain sedemikian

rupa untuk proses belajar individu/mandiri karena siswa diberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif.

Tari adalah desakan perasaan manusia didalam dirinya yang mendorongnya untuk mencari ungkapan yang berupa gerak-gerak yang ritmis. Menurut Corrie Hartong, (dalam Tim MGMP Seni Budaya Trenggalek, 2017) ahli tari dari Belanda, mengajukan batasan tari yang berbunyi tari adalah gerak-gerak yang diberi ritmis dan bentuk dari badan didalam ruang. Seni tari adalah seni yang menggunakan gerakan tubuh untuk keperluan mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu.

Dari penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa seni tari merupakan kesatuan dari gerak tubuh yang berirama dan memiliki tiga unsur yaitu, wiraga (gerak tubuh), wirasa (penjiwaan), dan wirama (iringan musik). Seiring berjalannya waktu, tari di nusantara berkembang cukup pesat. Bisa dilihat dari banyaknya tari modern yang banyak diminati saat ini. Namun tari tradisional juga harusnya tak kalah ramai diminati. Terbukti dengan banyak tari kreasi baru yang selalu ditampilkan di pembukaan-pembukaan acara dari acara besar hingga acara biasa-biasa saja. Tari akan tetap berkembang dan tak akan berhenti karena tari merupakan ungkapan perasaan yang dibumbui irama dan diperhalus sentuhan ritmis busana juga ekspresi melalui gerak tubuh yang estetis.

Pendidikan seni memiliki tujuan: (1) memperoleh pengalaman seni berupa pengalaman ekspresi dan apresiasi seni, (2) memperoleh pengetahuan seni, misalnya teori seni, kritik seni, dan lain-lain (Rusyana, 2000:7). Pendidikan seni tari menanamkan pengaruh yang bermanfaat dari kegiatan menari kreatif terhadap pembentukan kepribadian siswa, bukan untuk menciptakan tarian-tarian untuk pertunjukan (Depdikbud, 1999:180). Menurut Kraus (1969: 271-274) ada enam pokok

tujuan tari dalam pendidikan yang bisa dikenali, yaitu (1) sebagai pendidikan gerak, (2) meningkatkan kreatifitas individu, (3) sebagai pengalaman estetis, (4) sebagai media penggabungan antarseni dan budaya serta pengalaman (5) sebagai media sosialisasi, dan (6) media penanaman nilai-nilai budaya.

Kusumastuti (2014:2) berpendapat bahwa tujuan yang paling utama dari pendidikan tari adalah membantu siswa melalui tari untuk menemukan hubungan antara seluruh eksistensinya sebagai manusia dengan tubuhnya. Dengan demikian pendidikan seni tari memiliki fungsi sebagai obat pengembangan jiwa siswa mencapai kedewasaannya. Siswa diberi keleluasaan dalam menciptakan kreatifitas melalui gerak, mengekspresikan perasaannya dengan melakukan latihan tari menggunakan iringan musik.

Salah satu tari daerah di nusantara adalah tari jawa timur. Seni tari jawa timur yang identik dengan gerakan yang tegas, rancak, dan memiliki ritme lebih cepat dibanding tari jawa tengah. Dalam seni tari jawa timur terdapat berbagai ragam tari, diantaranya adalah Tari Topeng Bapang dari Malang, Tari Turongo Yakso dari Trenggalek, Tari Remo dari Jombang, Tari Gandrung Banyuwangi, Tari Reog Ponorogo, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, proses pembelajaran seni tari yang berlangsung di SMP Negeri 1 Karangasem tidak berlangsung menyenangkan. Pendidik/guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan metode ceramah tanpa praktik. Padahal dalam seni tari selalu ada materi yang mengharuskan kepada siswa untuk melakukan praktik, karena seni tari merupakan pembelajaran prosedural yang memiliki tahapan-tahapan praktik dalam proses pembelajarannya. Keadaan seperti ini menjadikan siswa jenuh dan cenderung bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan banyaknya siswa kurang bahkan tidak menguasai materi. Siswa yang memiliki bakat/minat menari jadi tidak semangat belajar dan siswa yang tidak me-

miliki bakat/minat menari semakin tidak memahami isi materi. Sehingga guru memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang dapat dijalankan sendiri oleh guru maupun siswa. Siswa dapat belajar secara mandiri mengenai praktik dan prosedur/tahapan menari dan guru dapat mendampingi siswa dalam belajar.

Melihat permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti mengambil kesimpulan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif seni tari yang dikhususkan pada seni tari jawa timur. Multimedia interaktif seni tari jawa timur berisi beberapa tari yang ada di jawa timur yang dilengkapi dengan video, animasi, teks yang berisi definisi, gambar, dan suara. Selain berisi materi, multimedia interaktif seni tari jawa timur juga dilengkapi dengan kuis untuk mengetahui sampai mana materi dapat dikuasai siswa dengan baik. Sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif.

Tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui kelayakan atau validitas produk multimedia interaktif seni tari jawa timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMPN 1 Karang.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan produk multimedia interaktif seni tari jawa timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMPN 1 Karang.

Beberapa manfaat yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, dapat digunakan/dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baru dalam penerapan metode pembelajaran individual yang dapat diterapkan di sekolah.
2. Bagi siswa, memudahkan pemahaman dalam belajar serta dapat menambah dan/atau meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar yang memper-

mudah penyampaian materi pelajaran. Multimedia pembelajaran dapat digunakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi peneliti, merupakan sarana dalam mengaplikasikan teori dan praktik yang telah diterima selama perkuliahan serta menambah wawasan, pengalaman, dan memecahkan masalah pendidikan dalam membantu guru menjadikan media pembelajaran lebih menarik dan mudah dipelajari.

METODE

Metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* ialah metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, menurut Sugiyono (2012: 297).

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu langkah-langkah atau proses untuk menyempurnakan produk yang telah ada atau mengembangkan suatu produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk dapat berwujud benda atau perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), menurut Sukmadinata (2012: 164).

Pengembangan merupakan keseluruhan kegiatan mulai identifikasi masalah/tujuan, analisis tujuan pembelajaran, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, produksi, validasi, hingga uji coba lapangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah adaptasi dari metode pengembangan Lee dan Owens (2004) sebagai rujukan dalam pengembangan multimedia interaktif seni tari jawa timur mata pelajaran seni budaya kelas VII. Model pengembangan ini cocok menjadi pedoman dalam pengembangan sistem pembelajaran dalam konteks program penelitian dan pengembangan. Hal ini juga termasuk dalam pengembangan multimedia yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Model pengembangan Lee dan Owens merupakan model pengembangan media pembelajaran sistematis yang memiliki lima tahapan, yaitu tahap awal-akhir, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Adapun model pengembangan Lee dan Owens yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model penelitian dan pengembangan William W. Lee & Diana L. Owens (2004)

Berdasarkan bagan di atas, prosedur pengembangan yang harus dilakukan melalui lima tahapan pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menerapkan tahapan-tahapan pengembangan guna meraih hasil yang diinginkan.

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kuisioner uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta hasil kuisioner uji coba siswa. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen yang berupa kuisioner didiskusikan dengan dosen pembimbing.

Keseluruhan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk multimedia interaktif seni tari Jawa Timur yang dikembangkan oleh sebab itu sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan, maka jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah kualitatif dan data kuantitatif.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data berupa skor angket. Skor angket yang berupa

penilaian untuk ahli media, ahli materi dan kelompok kecil dengan menghitung persentase jawaban. Dalam menghitung data dalam setiap angket untuk menentukan penilaian adalah Jawab A= 4, B=3, C=2, D=1.

Teknik analisis data perhitungan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

1) Mengolah data per item (Arikunto, 2006:274)

$$P = \frac{x}{xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

2) Mengolah data secara keseluruhan (Arikunto, 2006:274)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor dalam 1 item

100% = Konstanta

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah dengan menerapkan rumus di atas, maka hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria kelayakan menggunakan media sebagai berikut:

| Kategori | | Kualifikasi | Ekuivalen |
|----------|-------|-------------|-----------|
| | 80% - | | |
| A (4) | 100% | Valid | Layak |
| | 60% - | Cukup | Cukup |
| B (3) | 79% | Valid | Layak |
| | 50% - | Kurang | Kurang |
| C (2) | 59% | Valid | Layak |
| | 0% - | Tidak | Tidak |
| D (1) | 49% | Valid | Layak |

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kelayakan

(Arikunto, 2006:274)

Keterangan tabel kriteria kelayakan:

- Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat prosentase 80% - 100%, maka media tersebut berkualifikasi valid/layak.
- Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat prosentase 60% - 79%, maka media tersebut berkualifikasi cukup valid/ cukup layak.
- Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat prosentase 50% - 59%, maka media tersebut berkualifikasi kurang valid/ kurang layak.

Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat prosentase 0% - 49%, maka media tersebut berkualifikasi tidak valid/ tidak layak.

Data skor tes hasil belajar dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari pelaksanaan tes setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil tes masing-masing pebelajar dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) SMP Negeri 1 Karangan, mata pelajaran Seni Budaya kelas VII, dan KKM mata pelajaran tersebut adalah 80. Untuk menganalisis data tes hasil belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

100= Konstanta

Hasil tersebut selanjutnya dikomunikasikan dengan tabel kriteria keefektifan berikut:

| Kategori | Rentangan Persentase | Kualifikasi |
|----------|----------------------|----------------|
| A | 80 – 100 | Efektif |
| B | 60 – 79 | Cukup Efektif |
| C | 40 – 59 | Kurang Efektif |
| D | <40 | Tidak Efektif |

Tabel 2 Kriteria Tingkat Keberhasilan (Arikunto, 2000).

Keterangan tabel kriteria keefektifan:

- Presentase jumlah siswa yang mencapai/melebihi KKM mencapai tingkat prosentase 80% - 100%, maka belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif.
- Presentase jumlah siswa yang mencapai/melebihi KKM mencapai tingkat prosentase 60% - 79%, maka belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dikatakan cukup efektif.
- Presentase jumlah siswa yang mencapai/melebihi KKM mencapai tingkat prosentase 50% - 59%, maka belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dikatakan kurang efektif.
- Presentase jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai tingkat prosentase 0% - 49%, maka belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dikatakan tidak efektif.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dikatakan efektif jika sebagian besar hasil dari tes belajar siswa mencapai 80 sesuai dengan (KKM) atau bahkan lebih dari KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan validasi kepada seorang ahli media, seorang ahli materi, dan tiga puluh satu responden siswa serta hasil belajar siswa. Data validasi ahli media didapat dari dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Data validasi ahli materi diperoleh dari guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 1 Karangan. Pada bagian ini peneliti akan menguraikan data hasil validasi dan analisis data yang didapat dari ahli media, ahli materi, dan responden siswa serta hasil belajar siswa.

Kevalidan multimedia interaktif seni tari jawa timur pada mata pelajaran

Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karangasem diketahui dengan melakukan (1) validasi ahli media dari seorang dosen Jurusan teknologi Pendidikan, (2) validasi ahli materi dari seorang guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMPN 1 Karangasem, dan (3) uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar.

Analisis data ahli media diperoleh hasil 91,25%, ahli materi 97,5%, uji coba perseorangan 93,75%, uji coba kelompok kecil 91,25%, dan uji coba kelompok besar 90,3%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran Seni Budaya valid dan layak dimanfaatkan sesuai dengan kriteria kevalidan.

Berdasarkan perolehan data tiap item multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII tampilkan, desain petunjuk penggunaan, ketepatan penggunaan musik pembuka, kualitas video, kejelasan animasi, kejelasan evaluasi, mudah dalam pengoperasian, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi pembelajaran, ketepatan urutan materi, penjelasan materi yang komunikatif, kejelasan evaluasi, dan menambah motivasi belajar. Sedangkan yang perlu diperbaiki ialah kualitas audio, pemilihan warna pada teks penjelasan materi, pemilihan *icon* pada multimedia interaktif, dan penyusunan teks penjelasan materi.

Keefektifan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya diketahui dengan melakukan tes hasil belajar pada siswa kelas VII E di SMP Negeri 1 Karangasem. Tes hasil belajar menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini efektif dengan skor 87,09%. Skor diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas KKM dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Sebanyak 27 siswa telah tuntas KKM dan 4 siswa tidak tuntas KKM.

SIMPULAN

Multimedia Interaktif Seni Tari

Jawa Timur ini diproduksi dan dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang menghasilkan produk dan validitas media agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Prosedur pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan William W. Lee dan Diana L. Owens dengan tahap pengembangan sebagai berikut: (1) penilaian kebutuhan dan analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Menurut Lee dan Owens (2004), langkah awal dalam pengembangan multimedia interaktif adalah mengambil cara yang sistematis untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengembangan multimedia interaktif ini telah dilakukan analisis kebutuhan di SMP Negeri 1 Karangasem dengan mengamati proses pembelajaran yang diterapkan, wawancara kepada guru dan siswa, serta pengamatan fasilitas sarana dan prasarana yang ada. Setelah dilakukan analisis, peneliti mengembangkan multimedia interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan/dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seni tari pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII.

Setelah mendapat penilaian dari ahli media, ahli materi dan *audiens*/siswa, maka dilakukan penyempurnaan terhadap kelemahan-kelemahan yang ada dalam pengembangan multimedia interaktif. Multimedia interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari multimedia interaktif ini adalah: (1) mudah dioperasikan untuk siswa SMP, (2) tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaannya, (3) penggunaan multimedia interaktif sangat efektif karena siswa bisa leluasa menggunakan dan langsung mendapatkan balikan secara langsung, (4) dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan, dan evaluasi atau soal latihan, (5) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena multimedia interaktif dilengkapi beberapa media yang dapat menghilangkan rasa jenuh siswa jika se-

dang belajar. Sedangkan kekurangan dari multimedia interaktif adalah, materi dalam tidak bisa diperbarui dan hanya terbatas pada materi seni tari, dan multimedia interaktif hanya dapat digunakan jika ada sarana komputer yang memadai.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Seni Tari Jawa timur pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan layak dan efektif sebagai salah satu media pembelajaran secara mandiri. Sebelum mengoperasikan multimedia interaktif ini, sebaiknya user sudah mempelajari petunjuk penggunaan multimedia interaktif seni tari Jawa timur. dan mampu mengoperasikan komputer. Sehingga dalam proses belajar menggunakan multimedia interaktif seni tari Jawa timur ini dapat berjalan optimal atau sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi III)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran (cetakan 3)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. 1999. *Konsep Pendidikan Kesenian, Panduan teknis Sebagai Pelengkap Penataran Pendidikan Kesenian Bagi Guru Taman Kanak-kanak dan Guru SD di DKI Jakarta*. Jakarta: Depdikbud
- Kraus, Richard. 1969. *History of The Dance In Art and education*. New Jersey: Prentice Hall inc. Englewood Cliffs
- Kusumastuti, Eny. 2014. *Penerapan Model pembelajaran Seni Tari Terpadu pada siswa sekolah dasar*, 1(1), 7–16. Dari <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>
- Lee, W.W., & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Rusyana, Yus. 2000. *Tujuan Pendidikan Seni*. Gelar: Jurnal Ilmu dan Seni STSI Surakarta: STSI Press
- Setyosari, P & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Tim MGMP Seni Budaya Trenggalek. 2017. *Seni Budaya dan Kesenian*. Trenggalek: Tim MGMP Seni Budaya

